

PENGARUH METODE ROLE PLAY TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA

Ria Nur Haliza

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Rizka Fibria Nugrahani

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Raden Rahmat Malang E-mail:

rianurhaliza151@gmail.com, rizkafibria@uniramalang.ac.id

Abstract

This Research is motivated by the low self confidence of students when learning in class, such as students do not dare to ask or express their opinions, speak nervously when advancing in front of the class, and tend to depend on others. This is in accordance with the characteristics of people who lack self confidence. Therefore, the researcher use the role play method which is considered to increase the self confidence of students at Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV Kepanjen Malang. This study used Quasi-experimental research design with pre-test post-test control group design. The population were students of Madin Miftahul Huda IV, totaling 79 students. The sample was class A amount 13 people for experimental class by providing treatment in the form of role play method and class B as the control class amount 15 people without treatment. The research instrument used questionnaire (questionnaire). The sampling technique used purposive sampling. The data analysis technique used descriptive statistics using the t-test (independent sample test). The results showed that the students' confidence in experimental class has been increased after being treated using the role play method. The results of the independent sample test-t test analysis obtained the probability value (sig) = 0,000 and the significant level value according to the formula is 0.05, the conclusion is that the sig (2-tailed) value is 0.000 <0.05, the conclusion is Ho is rejected and Ha is accepted. . This means "There is effectiveness of the Role Play Method on Student Confidence in Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV".

Keywords : Role Play Method, Self Confidence

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kepercayaan diri siswa ketika pembelajaran dikelas, seperti siswa tidak berani bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya, berbicara gugup ketika maju didepan kelas, dan cenderung bergantung pada orang lain. Hal ini sesuai dengan ciri- ciri orang yang kurang percaya diri. maka dari itu, peneliti menggunakan metode role play yang dianggap dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa di Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV Kepanjen Malang. Penelitian ini menggunakan Quasi eksperimen dengan desain

penelitian pre-test post-test control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa madin Miftahul Huda IV yang berjumlah 79 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas A untuk kelas eksperimen yang berjumlah 13 orang dengan memberikan perlakuan berupa metode role play dan kelas B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 15 orang tanpa diberikannya perlakuan. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan uji – t (independent sample test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa kelas eksperimen meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan metode role play. Hasil analisis uji –t independent sample test diperoleh nilai probabilitas (sig)= 0,000 dan nilai taraf signifikan sesuai rumus adalah 0,05 maka hasil kesimpulannya nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya “Terdapat Pengaruh Metode Role Play terhadap Kepercayaan Diri Siswa di Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV”.

Kata Kunci : Metode Role Play, Kepercayaan diri

Pendahuluan

Dalam penyelenggaraan pendidikan, guru mempunyai peran strategis dalam membantu siswa untuk memiliki sikap positif dalam dirinya. Menurut Mufarrohah (2013) Salah satu sikap positif yang diperlukan seseorang dalam mengembangkan potensinya dengan baik adalah dengan bersikap percaya diri. Menurut Lauster (1997) Kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan- tindakan yang dilakukannya ia tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggungjawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan oranglain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan dalam diri sendiri.

Percaya diri ini menjadi hal yang penting karena dengan percaya diri siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat berperan aktif didalamnya. Seperti yang dikemukakan Anita Lie (2003: 4) bahwa dengan percaya diri, seseorang merasa dirinya berharga dan memiliki kemampuan untuk menjalani kehidupan, mempertimbangkan berbagai pilihan dan membuat keputusan sendiri. Rasa percaya diri siswa hendaknya ada dalam pembelajaran. Siswa harus yakin dengan apa yang menjadi keputusannya maupun segala sesuatu yang dilakukannya dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara salah satu wali kelas di Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV Kepanjen. Beberapa siswa memilih untuk diam saat disuruh maju atau



membacakan pelajarannya. Ketika pelaksanaan ujian, siswa selalu ketahuan mencontek temannya. Jika siswa sudah terbiasa mencontek, maka hal ini jelas akan mempengaruhi proses belajarnya dimasa yang akan datang, dimana siswa akan selalu bergantung pada oranglain dan tidak percaya dengan kemampuan yang dimilikinya.

Hasil observasi siswa di Madrasah Diniyah Miftahul huda IV Kepanjen terdapat beberapa siswa yang menunjukkan indikator percaya diri yang rendah diantaranya tidak berani mengajukan pertanyaan atau pendapat saat proses pembelajaran, tidak berani tampil didepan kelas, dan berbicara gugup ketika didepan banyak orang. Indikator ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Rakhmat (2009), apabila orang merasa rendah diri atau kurang percaya pada diri, maka ia akan mengalami kesulitan untuk mengkomunikasikan gagasannya pada oranglain, dan menghindari untuk berbicara didepan umum. Menurut Peale (2006: 247) percaya diri dibagi menjadi 3 aspek, (1) aspek fisik, penilaian individu terhadap semua yang dimilikinya. (2) aspek psikis, peranan sosial, perasaan, kemauan dan sikap individu terhadap diri sendiri, (3) aspek sosial, penilaian diri sendiri terhadap lingkungannya. Kepercayaan diri siswa yang rendah pada umumnya disebabkan oleh penilaian siswa terhadap semua yang dimiliki baik secara fisik atau psikis. Hal inilah yang membuat siswa merasa gerogi saat berbicara didepan banyak orang.

Terdapat beberapa solusi yang dianggap dapat meningkatkan percaya diri siswa dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan metode Role Play. Metode ini dapat melatih siswa untuk mampu berkomunikasi interpersonal dan melatih siswa untuk mengatasi rasa malu. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Roestiya dalam (Yayuk Handayani, 2014) bahwa Metode Role Play (bermain peran) memiliki kelebihan sebagai berikut: menyenangkan bagi siswa, menarik minat siswa dalam belajar, motivasi siswa dalam belajar akan meningkat, rasa percaya diri siswa meningkat, dan siswa memiliki kebebasan untuk mengemukakan pendapat dan sebagainya. Hal ini juga di dukung oleh hasil penelitian (Bernadeta & Tiurlina. 2019: 57) yang membuktikan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VI di SD YPPK Santo Petrus sebesar n- Gain 0,9 dengan kategori tinggi. Dan hasil penelitian (Panggi, Margo. 2018: 3754) juga membuktikan bahwa 85,71 % teknik Role Playing dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas III SD 1 Karangsari dengan ditandai siswa tidak bergantung pada siswa lain, berani bertindak, optimis, tidak menyalahkan oranglain dan lebih bertanggungjawab. Menurut Davies dalam artikel Role Playing Game (2010), bahwa penggunaan model pembelajaran Role Play dapat membantu peserta belajar dalam mencapai tujuan yang efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

adanya Pengaruh Metode *Role play* terhadap Kepercayaan diri siswa Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV Kepanjen.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Rancangan desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori Sugiyono (2019) yakni Non-Equivalent Control Group Design dengan menggunakan Pre-Test Post-Test Control Grup Design yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol namun tidak dipilih secara random (acak). Menurut Heru Subagiyo (2013) metode pelaksanaan role play terdiri dari 8 tahapan yakni, Menentukan masalah yang akan dimainkan, Memilih pemeran, Menyusun Skenario, Menyiapkan Observer (pengamat), Pemeranan Role Play, Diskusi, dan Evaluasi, Pemeranan Kembali, Berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan. Untuk mengukur kepercayaan diri siswa, peneliti menggunakan 4 aspek dari Teori Lauster (2003) yakni percaya dengan kemampuannya sendiri, mandiri dalam mengambil keputusan, memiliki rasa positif terhadap diri sendiri, dan berani mengungkapkan pendapatnya.

Populasi dalam penelitian adalah Seluruh Siswa Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV Kepanjen berjumlah 79 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Sampling Purposive*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dengan kriteria siswa berumur 15-19 tahun dan mengalami kurang percaya diri saat pembelajaran dikelas. Sampel yang digunakan terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dari kelas A dan kelompok kontrol dari kelas B. Tahapan- tahapan perlakuan dalam penelitian ini meliputi pemberian tes awal atau Pre- Test, pemberian perlakuan untuk kelas eksperimen, dan tes akhir atau Post- Test.

Tahapan- tahapan perlakuan dalam penelitian ini meliputi pemberian tes awal atau *Pre- Test*, pemberian perlakuan untuk kelas eksperimen, dan tes akhir atau *Post- Tes*. Pada penelitian ini, peneliti akan menyusun langkah- langkah perlakuan sebagai berikut: (1) Tes Awal (*Pre- Test*). Pada tahap ini, peneliti memberikan tes berupa angket kepercayaan diri kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kepercayaan diri setiap siswa sebelum diberikannya perlakuan. (2) Perlakuan; Pada tahap ini, peneliti memulai dari memperkenalkan diri, kemudian menyampaikan materi kepercayaan diri serta metode yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran. Perlakuan yang akan diberikan pada kelas eksperimen sebanyak 2 kali pertemuan atau 2 x 60 menit dengan menggunakan metode *Role Play*, Materi yang digunakan dalam kelas eksperimen adalah materi tentang Kepercayaan diri. Pemberian perlakuan akan dijabarkan sebagai berikut: (a) Perlakuan pada kelas eksperimen; Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Play* dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan langkah- langkah penggunaan *Role Play* menurut Heru Subagiyo (2013), setiap pertemuan yang dilakukan mempunyai pembahasan yang berbeda. Pertemuan pertama, membahas kurangnya kepercayaan diri karena bentuk



fisik yang berbeda dengan teman-temannya dan Pertemuan kedua, membahas tentang rasa cemas dalam menyampaikan pendapat (3) Tes Akhir (*Post- Test*). Pada tahap ini, peneliti memberikan tes berupa angket kepercayaan diri kepada kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Angket yang diberikan sama seperti tes awal. Hasil dari *Post- Test* digunakan peneliti untuk mengukur kepercayaan diri siswa setelah diberikan perlakuan.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV yang terletak di Jalan Kampungbaru Mojosari Kepanjen Malang Jawa Timur. Madin ini mempunyai 4 Kelas, yakni kelas A, kelas B, kelas C, dan Kelas D. Subjek Penelitian yaitu siswa Kelas A dan Kelas B, karena mempunyai kriteria yang hampir sama dengan kriteria dalam penelitian ini, yakni berumur 15-19 tahun dan mengalami kurangnya percaya diri. Berikut rincian jumlah siswa pada kedua kelas tersebut :

Tabel 1. Jumlah Siswa

No.	Kelas	Laki- laki	Perempuan	Jumlah
1.	A	8	5	13
2.	B	7	8	15
Jumlah				29

Dalam penelitian ini dilakukan 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Tahap pertama, yaitu tahap persiapan. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa hal yaitu, mencari permasalahan disekitar lingkungan, meminta surat ijin penelitian, menganalisa topik materi, mempersiapkan instrument penelitian seperti modul dan angket, dan mengkonsultasikan kepada ahli bidang psikologi pendidikan.

Tahap kedua, yaitu tahap pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa hal yaitu, pemberian pre-test pada dua kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kepercayaan diri siswa sebelum diberikan perlakuan, menerapkan metode role play pada kelas eksperimen dan menjelaskan mengenai metode tersebut. Selanjutnya pemberian post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan.

Tahap ketiga, yaitu tahap akhir. Pada tahap ini peneliti menganalisa hasil akhir dari penelitian yang dilakukan, mulai dari menguji instrument sampai mendeskripsikan hasil penelitian.

Tabel 2. Pre- Test dan Post Test Kelas Eksperimen

Interval	Skor	Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah
----------	------	-------	--------	-------	--------

Skor	Standar	Pre- Test		Post- Test	
90-100	Sangat Tinggi	0	0	91- 97	5
Tabel 2. Pre- Test dan Post Test Kelas Eksperimen					
80-89	Tinggi	80- 89	6	80- 88	4
70-79	Sedang	71- 79	4	74-79	3
60- 69	Rendah	61- 69	2	69	1
< 59	Sangat Rendah	54	1	0	0

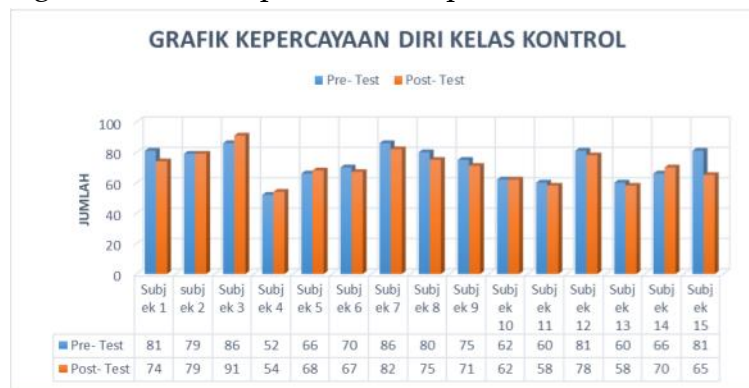
Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil pre- test kelas eksperimen mengalami peningkatan pada saat post- test. Pada hasil pre- test siswa dalam kategori sangat rendah ada 1 siswa namun untuk post- testnya 0. Kategori rendah dalam pre- test terdapat 2, post- testnya menjadi 1, kategori sedang dalam pre- test terdapat 4 siswa, post- testnya menjadi 3 siswa, kategori tinggi pre- tesnya ada 6, post- testnya menjadi 4, dan kategori sangat tinggi pre- testnya terdapat 0 siswa namun pada post- test menjadi 5 siswa. Selanjutnya peneliti sajikan dalam bentuk diagram guna menggambarkan gambaran hasil pre- test dan post test kelas eksperimen:



Gambar 1. Grafik Kepercayaan Diri Kelas Eksperimen

Tabel 3. Pre- Test dan Post- Test Kelas Kontrol					
Interval Skor	Skor Standar	Nilai Pre- Test	Jumlah	Nilai Post-Test	Jumlah
90-100	Sangat Tinggi	0	0	91	1
80-89	Tinggi	80- 86	6	82	1
70-79	Sedang	70- 79	3	70-79	6
60- 69	Rendah	60- 66	5	62- 68	4
< 59	Sangat Rendah	52	1	54- 58	3

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil pre- test kelompok kontrol, siswa dalam kategori sangat tinggi 0, kategori tinggi ada 6, kategori sedang 3, kategori rendah terdapat 5, dan kategori sangat rendah ada 1. Sedangkan hasil pada post- test siswa yang masuk kategori sangat tinggi sebanyak 1, kategori tinggi ada 2, kategori sedang ada 5, kategori rendah ada 5, dan kategori sangat rendah sebanyak 2 siswa. Selanjutnya peneliti sajikan dalam bentuk diagram guna menggambarkan gambaran hasil pre- test dan post test kelas kontrol:



Gambar 2. Grafik Kepercayaan Diri Kelas Kontrol

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada penelitian ini, maka selanjutnya dilakukan Uji Hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh antara dua variabel yaitu pengaruh Metode Role Play terhadap Kepercayaan diri siswa di Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV. Oleh karena itu dilakukan uji- t Independent Sample Test dengan menggunakan bantuan Windows Software SPSS 25. Berdasarkan hasil output dari Windows Software Aplikasi SPSS 25, dari table Independent Sample Test diatas nilai probabilitas (sig) = 0,000 dan nilai tarif signifikan 0,05. Jika probabilitas > 0,05 maka H_0 diterima, dan jika probabilitas < 0,05 maka H_0 ditolak. Ternyata probabilitas < 0,05 yakni 0,000, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam hal tersebut diketahui bahwa probability hipotesis H_a diterima maka bunyi Hipotesisnya adalah “Ada Pengaruh Metode Role Play terhadap Kepercayaan diri siswa di Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV”

Pembahasan

Setelah melakukan penelitian, diperoleh hasil rata- rata dari hasil post- test menunjukan ada perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan berupa metode Role Play dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Hasil rata-rata tersebut sebesar 85,46 untuk kelas eksperimen dan 70,13 untuk kelas kontrol. Gambaran ini dapat menyatakan bahwa ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah diberi perlakuan. Hasil uji-t Independent

Sample Test juga menunjukkan nilai probabilitas ($\text{sig} = 0,000 < 0,05$). Artinya ada pengaruh Metode Role Play terhadap Kepercayaan Diri Siswa di Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV Kepanjen.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi pada kelas eksperimen saat melakukan metode Role Play dan hasil wawancara wali kelas setelah penelitian menunjukkan adanya sikap percaya diri siswa yakni sebagian besar siswa langsung bertindak ketika mendapat sebuah perintah, mandiri dalam melaksanakan tugasnya dan berani mengungkapkan pendapatnya. Hal ini sesuai dengan ciri- ciri orang yang percaya diri menurut teori Lauster (2003).

Kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa metode role play atau bermain peran dalam pelaksanaannya dilakukan dengan berperan atau memainkan peran dalam dramatisasi masalah siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak berani mengungkapkan pendapatnya atau gugup ketika berbicara didepan umum diberi tugas untuk memainkan tokoh dalam pemeranan dan saat menjadi pengamat, siswa dapat menyampaikan pendapatnya. Sebagaimana yang disampaikan oleh Roestiya dalam Yayuk (2014) bahwa metode Role Play ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan [SEP] pembahasan, terdapat pengaruh Metode Role Play terhadap Kepercayaan Diri Siswa di Madrasah Diniyah Miftahul Huda IV Kepanjen. Terbukti dari hasil uji-t Independent Sample yang menunjukkan adanya pengaruh secara signifikan dari perbedaan perlakuan yang diterima pada kedua kelas.

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah penggunaan jumlah sampel lebih banyak agar data lebih banyak dan bervariasi. Pemberian jenis perlakuan terhadap kelompok control agar hasil perbedaan lebih nampak.

Referensi

- Anggela, R. Suherdiantho. Ekawati, E.E.N. Cahyaningrum, W. (2017). Penerapan simulasi dalam meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa mata kuliah seminar kuliah geografi. *Jurnal Pendidikan Sosial*. 4(1).
- Ainurrahman. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bafadhol, I. (2017). Lembaga pendidikan islam di indonesia. *Jurnal Edukasi Islami*. 06(11): 59- 65.
- Biantara, A. (2013). Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar ips pada siswa kelas v sd negeri blondo 3 kecamatan mungkid kabupaten magelang. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta



- Farida. N. (2014). Upaya meningkatkan kerercayaan diri siswa pemaja putri yang mengalami pubertas awal melalui layanan penguasaan konten dengan teknik role playing di kelas vii smp no13 semarang tahun ajaran 2013/2014. Skripsi. Universitas Negri Semarang
- Hamdayama, J. (2014). Model dan metode pembelajaran kreatif dan berkarakter. Bogor: Galia Indonesia
- Handayani, Y. (2014). Penerapan metode role playing (bermain peran) dengan menggunakan media film documenter untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ips kelas vb sd negeri 68 kota bengkulu. Skripsi, Universitas Bengkulu
- Hanifiyah, N. (2012). Pengaruh pelatihan berfikir positif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas x man malang ii kota batu. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Herlina, U. (2015). Teknik role playing dalam konseling kelompok. *Jurnal Pendidikan Sosial*. 2(1).
- Hastjarjo, D. (2019). Rancangan eksperimen- kuasi. 27. 187. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi> (diakses tanggal 01 September 2020)
- Juminten, B & Tiurlena S. (2019). Metode pembelajaran role playing dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ipa pada materi pertumbuhan makhluk hidup. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*. 7(2).
- Latipun. (2015). Psikologi eksperimen. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press
- Munir. Fatiqin, A. Kendi, I. (2017). Pengaruh penggunaan metode role playing terhadap minat belajar siswa kelas x pada materi virus di sma azhariyah Palembang. *Jurnal Florea*. 4(1).
- Putro, K. Z. (2017). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu- Ilmu Agama*. 17(1).
- Rafidah. (2016). Pengaruh metode role playing terhadap peningkatan hasil belajar aqidah akhlak peserta didik mts ddi kulo kabupaten sidrap. Skripsi. UIN Alauddin Makassar
- Santosa, P. M. (2018) Peningkatan percaya diri siswa menggunakan metode bermain peran. *Jurnal pendidikan Guru SD*. 38. 3745
- Sari, H. P. (2012). Upaya peningkatan rasa percaya diri peserta didik melalui aktivitas outbound di sekolah dasar islam terpadu internasional luqman hakim yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Seniati, L. (2011). Psikologi eksperimen. Jakarta: PT Indeks
- Siregar, S. (2017). Statistik parametrik untuk penelitian kuantitatif. Jakarta: PT Bumi Aksara

-
- Subagiyo, H. (2013). Role play. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d. Bandung: Alfabeta
- Wahyuni, S. (2014). Hubungan antara kepercayaan diri dengan kecemasan berbicara didepan umum pada mahasiswa psikologi. *Journal Psikologi*. 1(2).
- Wiyono. (2018). Penerapan teknik role playing untuk meningkatkan self confidence siswa kelas x e sma negri 5 banjarmasi. *Al Ulum Ilmu sosial dan Humaniora*. 4(1).